Table des matières

1- Remarques préalables
2a- Progression par objectifs, par niveaux
2b- Progression des outils morphosyntaxiques au service du langage

3-Exemples de situations GS
a-Comprendre Langage en situation
b-Echanger, s'exprimer Langage de communication
c-Echanger, s'exprimer Langage d'évocation
d-Progresser vers la maîtrise de la langue française : aspects morpho-syntaxiques du langage

4-Exemples de situations MS
a-Comprendre Langage en situation
b-Echanger, s'exprimer Langage de communication
c-Echanger, s'exprimer Langage d'évocation
-Progresser vers la maîtrise de la langue française : aspects morpho-syntaxiques du langage

5-Exemples de situations PS
a-Comprendre Langage en situation
b-Echanger, s'exprimer Langage de communication
c-Echanger, s'exprimer Langage d'évocation
d-Progresser vers la maîtrise de la langue française : aspects morpho-syntaxiques du langage

Liste des fiches
F1 : Décoration du sapin
F2 : Reformuler une histoire avec un support visuel symbolique
F3 : Jeu Qui est-ce ?
F4 : De toutes les couleurs
F5 : Semis
F6 : Jeu de la marchande
F7 : F7 bis : Règles de vie
F8 : Poster « Pomme d'Api »
F9 : Réécrire une histoire
F10 : Sablier
F11 : Les cavaliers
F12 : Chasse aux œufs
F13 : En scène
F14 : Faire de belles phrases
6-Supports utilisés : liens
7-Annexes : Ouvrages et sites

Groupe langage maternelle IEN Caen Ouest, 2008-2009 :
Catherine DECLOMESNIL, Laurence LAVAU-VADEE ,Catherine VOISIN, Florence AUGUSTE, Isabelle HERBIN, Sylvie DEMERCASTEL
Dominique AILLOUD

LE LANGAGE ORAL
A L'ECOLE MATERNELLE

Ce document vient en complément des « repères pour organiser la progressivité des apprentissages à l'école maternelle » des Programmes de l'école primaire, B.O. HS n°3 du 19 juin 2008, pour illustrer concrètement, par des exemples de situations langagières, un grand nombre d'objectifs spécifiques de chaque niveau de l'école maternelle dans le domaine de l'appropriation du langage.

Ce document a été élaboré par le Groupe « langage oral à la maternelle » en 2008-2009, Circonscription Caen Ouest : Florence AUGUSTE,
Catherine DECLOMESNIL,
Sylvie DEMERCASTEL,
Isabelle HERBIN,
Laurence LAVAU-VADEE ,
Catherine VOISIN

REMARQUES PREALABLES

- Nous avons eu le souci de faire le lien avec les nouveaux programmes de 2008 tout en associant des terminologies issues des documents d'accompagnement des programmes 2002 dans les titres de nos tableaux (langage en situation, d'évocation …).
- Notre travail et notre réflexion se sont inspirés des publications de Philippe Boisseau sur le sujet.
- Nous nous sommes aussi inspirées de la présentation des fiches de l'ouvrage édité par Magnard « Maîtriser l'oral, cycle1 » pour construire les nôtres . Dans les fiches développées , nous n'avons noté que les objectifs langagiers ; il va de soi que ces situations permettent d'atteindre d'autres objectifs appartenant à des domaines différents .
- Dans les tableaux, seules les compétences nouvelles apparaissent mais il convient bien sûr de renforcer, à tous les niveaux, les acquisitions précédentes.
- Ce document reste à enrichir par les expériences de chacun dans sa classe ; les situations ne sont pas exhaustives, les objectifs ne sont pas fermés et leur répartition peut être perméable d'un niveau à l'autre.
- Il est important d'avoir un vocabulaire approprié, adapté et riche quand on s'adresse aux enfants dans le quotidien de la classe.
- Chaque enseignant possède son vocabulaire propre et il peut parfois y avoir des disparités dans l'utilisation de certains indicateurs d'espace, de temps, des pronoms ou autres. Chaque équipe enseignante pourrait harmoniser le vocabulaire utilisé dans les consignes, établir une progression dans les termes utilisés, notamment en mathématiques.

S'approprier le langage : progression suivant objectifs généraux et spécifiques par niveau

comprendre – langage en situation			
Objectifs généraux	***Objectifs spécifiques PS*** <u>*Exemples de situations*</u>	***Objectifs spécifiques MS*** <u>*Exemples de situations*</u>	***Objectifs spécifiques GS*** <u>*Exemples de situations*</u>
Comprendre les consignes données	a- Désigner et nommer les objets, les actions utilisées en classe de manière individuelle. b- Etre capable de comprendre et appliquer une consigne simple de manière individuelle.	a- Idem de manière collective b- idem de manière collective c- Reformuler une consigne simple	a- Ecouter et repérer les mots clés de la consigne pour pouvoir l'exécuter correctement. b- Etre capable de retrouver et de formuler une consigne à partir d'un résultat donné. c- Etre capable de produire des consignes à l'usage du groupe.
Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade	a- Nommer le coin de jeux, l'atelier choisi. b- Dire ce que l'on fait dans une situation précise.	a- Décrire des actions simples. b- Commenter une production personnelle, une situation en train d'être vécue. c- Comprendre et reformuler une règle.	a- Etre capable de porter un regard critique sur sa production. b- Etre capable de porter un regard critique sur la production des autres. c- Savoir détailler, comparer. d - Comprendre, reformuler, exécuter une règle de jeu.

échanger, s'exprimer – langage de communication			
Objectifs généraux	***Objectifs spécifiques PS***	***Objectifs spécifiques MS***	***Objectifs spécifiques GS***
Pouvoir s'exprimer de manière compréhensible en articulant et répondre aux sollicitations de l'adulte par une phrase.	a- Répondre aux sollicitations verbales par un mot-phrase, une courte phrase. b- Formuler une demande d'aide.	a- S'exprimer, construire une phrase simple. b- Formuler une demande, une proposition.	a- Oser prendre la parole dans diverses situations (duelles, petits groupes, classe). b- Construire des phrases correctes pour répondre à des demandes et à des sollicitations.
Participer <u>à propos</u> à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour.	a- Etre capable d'écouter. b- Parler chacun son tour c- Répondre à une question en restant dans le sujet	a- Respecter les tours de parole. b- Tenir compte de ce qui vient d'être dit	a- Définir ensemble les règles de prise de parole nécessaires aux échanges collectifs, les comprendre, les respecter. b- Rester dans le propos et aller au bout de ce que l'on a à dire.
Echanger, engager un dialogue construit	a- Oser prendre la parole dans les situations quotidiennes.	a- Prendre l'initiative de l'échange.	a- Savoir poser une question de manière adaptée en fonction de ce que l'on cherche à savoir
Commenter un sujet donné, apporter son point de vue ou une contradiction.	a- Exprimer un avis simple. : « *J'aime, je n'aime pas*. »	a- Exprimer son point de vue en le justifiant sommairement.	a- Savoir identifier et reformuler verbalement une situation. b- Savoir proposer des solutions aux problèmes posés. c- Savoir accepter des idées contraires et savoir les prendre en

			compte.
échanger, s'exprimer – langage d'évocation			
Objectifs généraux	***Objectifs spécifiques PS***	***Objectifs spécifiques MS***	***Objectifs spécifiques GS***
Dire, décrire, expliquer un événement, une activité, un jeu vécus collectivement dans un premier temps et inconnus des autres dans un second temps.	a- Evoquer un moment vécu en classe avec un support visuel. b- Raconter un événement ou une action en utilisant une courte phrase. c- Décrire les objets, les personnes liées à un événement.	a- Rappeler un événement sans support visuel.	a- Savoir décrire des situations vécues par son interlocuteur après leur réalisation. b- Savoir décrire des situations non vécues par mon interlocuteur et lui communiquer des connaissances.
Comprendre une histoire adaptée à son âge et reformuler avec ses propres mots la trame narrative.	a- Evoquer un moment vécu en classe avec un support visuel. b- Raconter un événement ou une action en utilisant une courte phrase. c- Décrire les objets, les personnes liées à un événement.	a- Raconter une histoire simple en s'appuyant sur la succession des illustrations. b- Identifier : les personnages les lieux les actions sans support visuel. c- Caractériser les personnages physiquement et moralement.	a- Savoir raconter une histoire entendue depuis peu. b- Savoir raconter une histoire entendue depuis longtemps.
Raconter une histoire déjà connue en s'appuyant sur les éléments du schéma narratif.			c- Savoir identifier les personnages principaux et secondaires.
Inventer une histoire courte avec des personnages, un début, un événement, une fin.		a- Adapter une histoire connue en changeant certains critères.	a- Répertorier collectivement des situations et en sélectionner une. b- Inventer les personnages liés à la situation. c- Inventer l'histoire en l'organisant et en intégrant correctement

			les personnages.
Dire ou chanter au moins une dizaine de comptines ou jeux de doigts, au moins une dizaine de chansons ou poésies.	a- Dire ou chanter collectivement.	a- Dire ou chanter individuellement en adoptant le ton approprié.	a- Idem PS + MS

COMPETENCES TRANSVERSALES AU SERVICE DES DOMAINES LANGAGIERS[1]

progresser vers la maîtrise de la langue française

Progression des outils morphosyntaxiques au service du langage .

Objectifs généraux	*PS*	*MS*	*GS*
Acquérir des introducteurs de complexité	parce que pour + infinitif (*pour sauter)* quand (*Je vais goûter quand je vais rentrer chez moi.)* comme de + infinitif (*J'ai peur de tomber.)* pourquoi (*Je ne sais pas pourquoi …)* pour + groupe nominal	si comment que *(je pense que)* qui *(le garçon qui saute)* à + infinitif (*J'ai réussi à grimper.)* en + gérondif (*en rampant)* comme parce que	pendant que qui (relatif) que (*le livre que je regarde)* où pour que ce que ce qui quand
Acquérir des indicateurs de temps	avant après d'abord et puis dans à	ce matin cet après-midi ce soir hier aujourd'hui demain	alors avant-hier après-demain chaque souvent tôt

[1] Les compétences transversales sont de trois types différents : morphosyntaxiques, lexicales (cf travaux de la circonscription de Trouville) et phonologiques (rattachée au domaine du langage écrit).

	bientôt d'abord tout de suite vite doucement, lentement	pendant tous les ce midi cette nuit maintenant en train de + infinitif déjà jamais longtemps toujours tout à l'heure vite	tard plus tard référents lexicaux autour des cycles temporels : jours mois année semaine saisons parfois quelquefois
Acquérir des indicateurs d'espace	où (*Je ne sais pas où il est*) autour chez à sur, sous en avant, en arrière devant, derrière en bas, en haut au-dessus, au-dessous par dessus, par dessous loin, près dans à côté dedans, dehors ici là	au milieu partout à travers en face de entre là-bas contre devant derrière autour	à gauche à droite à l'extérieur à l'intérieur au bout de
Acquérir des indicateurs de quantité	beaucoup plus plein vide un tout petit peu	assez moins moitié entier	autant que plus que trop égal
Acquérir des indicateurs de qualité	bien mal pareil même	mieux même que	meilleur pire
Acquérir des mots de liaison	mais et avec	ou sans alors	puis (et puis) car
Acquérir des pronoms	je tu	je tu	nous vous

personnels	il, elle ils, elles on moi, toi	il, elle ils, elles on le, la, les lui, elle moi, toi	
Acquérir des pronoms possessifs		le mien, la mienne le tien, la tienne les miens, les miennes les tiens, les tiennes	le sien, la sienne le nôtre, les nôtres le vôtre, les vôtres la leur, le leur, les leurs.
Acquérir des pronoms démonstratifs		celui-là, celle-là celui-ci, celle-ci	ce, cet, cette ces ceux-là, celles-là ceux-ci, celles-ci
Acquérir des pronoms indéfinis		chacun quelqu'un	tous toutes certains
Acquérir des déterminants : articles	le, la, les un, une, des	idem PS	aux du de la
Acquérir des déterminants : adjectifs possessifs	mon, ma, mes ton, ta, tes son, sa, ses	idem PS	notre votre leur leurs
Acquérir des mots de questionnement Utiliser les temps à bon escient	où pourquoi Utilisation des 3 temps : passé composé présent futur (aller)	comment qui quand quel, quelle, quels, quelles Emergence des temps : imparfait, conditionnel, futur simple	est-ce que que lequel, laquelle, lesquels, lesquelles Variation du temps des verbes (présent, passé composé, futur) Bonne utilisation de la concordance des temps de formes simples (*Je crois que tu seras là.* *Il faut que j'aille aux toilettes.*

Utiliser des phrases complexes	- Phrase simple : GN+GV *(Je mange un gâteau.)* - Vers l'effacement du double sujet : *(Le chien, il aboie. → Le chien aboie*.) - Vers l'enrichissement du GN adjectifs, adverbes. - Vers phrase simple mais plus précise : utilisation des prépositions. - Emploi des présentatifs : C'est … C'est…qui, C'est … que, Y a … Il y a … - Je veux + infinitif	- Phrase simple (suite) - Vers une utilisation plus systématique des prépositions. - Phrases négatives ne…pas ne…plus - Phrases interrogatives est-ce que ? pourquoi ? qu'est-ce que ? où ? quand est-ce que ? - Phrases impératives	*La maîtresse sait que j'ai eu 4 ans hier.)* - Phrases complexes, principale + subordonnée introduite par : parce que, que *(Je veux que tu partes.)* qui (relatif) gérondif (en…) quand à (+ infinitif) - utilisation d'adjectifs appropriés - utilisation des adverbes - utilisation de la forme interrogative négative(ni…ni) impérative - utilisation des synonymes et des contraires. - intonation liée aux indices de ponctuation de la phrase virgule, point, interrogation…

comprendre – langage en situation		
Objectifs généraux	***Objectifs spécifiques GS***	***Exemples de situations GS***
Comprendre les consignes données	a- Ecouter et repérer les mots clés de la consigne pour pouvoir l'exécuter correctement. b- Etre capable de retrouver et de formuler une consigne à partir d'un résultat donné. c- Etre capable de produire des consignes à l'usage du groupe.	a-Travail oral en grand groupe sur le tapis ou en petits groupes d'ateliers. b-Travail sur la production des enfants en immédiat et en différé ; partir d'une production extérieure à la classe. c- A partir d'un projet commun, construire des consignes à l'intention d'une autre classe de GS ; Partir d'un projet par petits groupes : chaque groupe construit ses consignes à l'usage d'un autre groupe.F12
Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade	a- Etre capable de porter un regard critique sur sa production. b- Etre capable de porter un regard critique sur la production des autres. c- Savoir détailler, comparer. d - Comprendre, reformuler, exécuter une règle de jeu	a- En motricité, décrire un parcours, raconter ses étapes successives, percevoir la cause et la conséquence, en créer un autre oralement pour le faire exécuter par les autres.(Magnard p 104) b- En arts plastiques, à partir d'une consigne dirigée, exposer les différentes productions et laisser les élèves juger du résultat et être capable d'expliquer l'adéquation ou la non adéquation avec la consigne initiale. c- Lecture d'images, d'affiches ou d'œuvres d'art : décrire une affiche pour en trouver le message ; avec des images à caches : anticiper, formuler des hypothèses, imaginer. (Magnard p 78) d- Comprendre et reformuler un mode d'emploi, une recette (Magnard p 61, p 68), une fiche technique (Magnard p 23, p 87, p 138) : lampe de poche (Magnard p66), gâteau d'anniversaire ; créer un objet en lego ….

échanger, s'exprimer – langage de communication		
Objectifs généraux	***Objectifs spécifiques GS***	***Exemples de situations GS***
Pouvoir s'exprimer de manière compréhensible en articulant et répondre aux sollicitations de l'adulte par une phrase.	a- Oser prendre la parole dans diverses situations (duelles, petits groupes, classe). b- Construire des phrases correctes pour répondre à des demandes et à des sollicitations.	a- Répondre à l'appel du matin, chanter dans le groupe ou dire des comptines et répondre correctement aux questions du maître ou des autres enfants. b- Transmettre une consigne ou une demande à un autre adulte ; Travailler en petits groupes sur les structures morphosyntaxiques en questions-réponses (utiliser les supports de comptines et d'histoires)
Participer <u>à propos</u> à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour.	a- Définir ensemble les règles de prise de parole nécessaires aux échanges collectifs, les comprendre, les respecter. b- Rester dans le propos et aller au bout de ce que l'on a à dire.	a- Elaborer collectivement un code de prise de parole (main levée, respect de l'écoute, ne pas couper la parole, intervenir à bon escient) b- Toutes situations de langage.
Echanger, engager un dialogue construit.	a- Savoir poser une question de manière adaptée en fonction de ce que l'on cherche à savoir .	a- Jeu des devinettes (*qu'y a-t-il dans la boîte* ?, Magnard p39) images à caches, albums à compter… Préparation d'un questionnaire avant une exposition, une sortie…

Commenter un sujet donné, apporter son point de vue ou une contradiction.	a- Savoir identifier et reformuler verbalement une situation. b- Savoir proposer des solutions aux problèmes posés. c- Savoir accepter des idées contraires et savoir les prendre en compte.	a-b-c Toutes situations de citoyenneté (élaboration d'un règlement de l'école, de la classe…) F7bis, L14 - Jeux de rôles (vendre un objet, faire adopter un animal..) - Commenter, critiquer une œuvre d'art (*j'aime, je n'aime pas, pourquoi* , Magnard p78) - Projet à choix multiples (par groupes, choix et critique des autres groupes). L14 - Ateliers philosophiques (critiques, argumentation) F8, F8 bis

échanger, s'exprimer – langage d'évocation		
Objectifs généraux	***Objectifs spécifiques GS***	***Exemples de situations GS***
Dire, décrire, expliquer un événement, une activité, un jeu vécus collectivement dans un premier temps et inconnus des autres dans un second temps.	a- Savoir décrire des situations vécues par son interlocuteur après leur réalisation. b- Savoir décrire des situations non vécues par mon interlocuteur et lui communiquer des connaissances.	a- Compte-rendu de sorties, d'événements, d'ateliers… b- Présenter le compte-rendu d'un évènement sous forme de vidéo, d'exposé, de lettre à l'usage des parents, d'une autre classe, des correspondants…
Comprendre une histoire adaptée à son âge et reformuler avec ses propres mots la trame narrative.	a- Savoir raconter une histoire entendue depuis peu. b- Savoir raconter une histoire entendue depuis longtemps.	a-b- Albums, contes, spectacles, vidéos (tous supports) c- Créer une banque de personnages et de situations issues des histoires lues et travaillées en classe, les hiérarchiser (personnages principaux et secondaires) - Organiser des jeux narratifs à partir de cette banque : caractériser les personnages, les imiter, les jouer, les intervertir, imaginer des fins différentes…
Raconter une histoire déjà connue en s'appuyant sur les éléments du schéma narratif.	c- Savoir identifier les personnages principaux et secondaires	

Inventer une histoire courte avec des personnages, un début, un événement, une fin.	a- Répertorier collectivement des situations et en sélectionner une. b- Inventer les personnages liés à la situation. c- Inventer l'histoire en l'organisant et en intégrant correctement les personnages.	a-b-c Créer des histoires en sélectionnant des personnages et une ou plusieurs situations répertoriés dans la banque. - Créer des histoires en mélangeant les personnages, les situations… F13
Dire ou chanter au moins une dizaine de comptines ou jeux de doigts, au moins une dizaine de chansons ou poésies.		- Partitions fantômes

Progresser vers la maîtrise de la langue française Programmation des outils morphosyntaxiques au service du langage – compétences transversales		
Objectifs généraux	***Objectifs spécifiques GS***	***Exemples de situations GS***
Acquérir les introducteurs de complexité	pendant que qui (relatif) que (*le livre que je regarde)* où pour que ce que ce qui quand	- Travail sur des contes, des albums, des comptines… - Langage oral collectif (type regroupement, ateliers…) - Exercices structuraux sur le tapis autour de la date (questionnement, concordance des temps : hier, aujourd'hui, demain) L33 - Exercices de substitution : moi...je, lui…il, toi et moi…nous F14

Acquérir les indicateurs de temps	Alors avant-hier après-demain chaque souvent - parfois, quelquefois tôt tard plus tard - référents lexicaux autour des cycles temporels : jours mois année semaine saisons	- L14 - L18, L19, L20
Acquérir les indicateurs d'espace	- à gauche, à droite à l'extérieur, à l'intérieur au bout de	- En motricité : parcours, exercices de spatialisation (cerceaux, cordes, caissettes, ballons…)
Acquérir les indicateurs de quantité	- autant que, plus que, égal - trop	- Toutes les manipulations mathématiques ; goûters (partage, distribution) ; recettes de cuisine - L34
Acquérir les indicateurs de qualité Acquérir les mots de liaison	meilleur pire puis (et puis) car	
Acquérir les pronoms personnels	- Nous, vous	- A partir de l'album « Toi et moi, petit ours » M. Waddell-Pastel
Acquérir les pronoms possessifs	le sien, la sienne le nôtre, les nôtres le vôtre, les vôtres la leur, le leur, les leurs.	
Acquérir les pronoms démonstratifs	ce, cet, cette ces ceux-là, celles-là ceux-ci, celles-ci	
Acquérir les pronoms indéfinis	tous	
Acquérir les déterminants : articles	aux du, de la	

Acquérir les déterminants : adjectifs possessifs	notre votre leur	
Acquérir les mots de questionnement Utiliser les temps	est-ce que que lequel, laquelle, lesquels, lesquelles Variation du temps des verbes (présent , passé composé, futur) Bonne utilisation de la conjugaison à la concordance des temps. « *Je crois que tu seras là.* *Il faut que j'aille aux toilettes.* *La maîtresse sait que j'ai eu 4 ans hier.* »	Jeux de devinettes (objet mystère) Correspondance Mini- enquête (ex : questionner pour deviner un métier, un pays de résidence…)
Utiliser des phrases complexes	- Phrases complexes, principale + subordonnée introduite par : parce que, que *(Je veux que tu partes.)* qui (relatif) gérondif (en…) quand à (+ infinitif) - utilisation d'adjectifs appropriés - utilisation des adverbes - utilisation de la forme interrogative négative(ni…ni) impérative - utilisation des synonymes et des contraires. - intonation liée aux indices de ponctuation de la phrase virgule, point, interrogation…	- F14 - L21, L8

Progresser vers la maîtrise de la langue française Programmation des outils morphosyntaxiques au service du langage Compétences transversales		
Objectifs généraux	***Objectifs spécifiques MS***	***Exemples de situations MS***
Acquérir les introducteurs de complexité	- si - comment - que *(je pense que)* - qui *(le garçon qui saute)* - à + infinitif , en + gérondif - comme - parce que - ce matin, cet après-midi, ce soir, hier, aujourd'hui, demain	- A partir de l'album « Chapeau » de D.Maes, voir aussi album L13 - A partir des albums qui utilisent cette structure plusieurs fois : « La plus mignonne des petites souris » « La petite fourmi qui va à Jérusalem » - voir aussi album L 25 - Motricité, commenter son parcours : *J'ai réussi **à** grimper.* *J'ai avancé **en** rampant .* - A partir de l'album « Noire comme le café, blanc comme la lune » de Pili Mandelbaum - A partir de l'album : « Il ne faut pas habiller les animaux » de Judi Barrett - Travail sur l'emploi du temps sous différentes formes : photographies pictogrammes mots calendriers verticaux, horizontaux, circulaires
Acquérir les indicateurs de temps	- pendant, tous les, ce midi cette nuit, maintenant, en train de + infinitif, déjà, jamais, longtemps, toujours tout à l'heure - vite, doucement, lentement	- Livre : « L'instant d'après » de Delphine GUECHOT - Technologie : fabrication d'un sablier avec des bouteilles en plastique F 10

Acquérir les indicateurs d'espace	- au milieu, partout, à travers, en face de, entre, là-bas, contre - devant, derrière, autour	- En motricité : « jeu des cavaliers » appelé aussi « les lapins et les carottes » F 11
Acquérir les indicateurs de quantité	- Assez, moins, moitié, entier	- Ateliers d'eau ou de graines : - Manipulation en ateliers avec différents contenants - Formulation des différents termes
Acquérir les indicateurs de qualité Acquérir les mots de liaison	- mieux, même que - ou - sans - alors	- Dégustations et comparaisons de 2 choses - « Album pour apprendre à parler » de Rémi Brissiaud et Ouzoulias : « C'est pas possible » et « Il croit que ». Ces supports d'images présentent des situations qui prêtent à confusion et que l'on exprime avec le « *mais* ».
Acquérir les pronoms personnels	Je, tu, il, elle, ils, elles, on -le, la, les, lui, elle -moi, toi	- A partir de la chanson « J'ai mis 3 pommes dans mon panier… » L35 - A partir de l'album « C'est à moi » de P. Bisinski - Voir aussi album « Toi et moi, petit ours » - Voir aussi comptine L41
Acquérir les pronoms possessifs	le mien, la mienne le tien, la tienne les miens, les miennes les tiens, les tiennes	
Acquérir les pronoms démonstratifs	celui-là, celle-là celui-ci, celle-ci	
Acquérir les pronoms indéfinis	- chacun - quelqu'un	- A partir de l'album « Boucle d'Or », faire parler les personnages : « *Quelqu'un a mangé dans mon bol… »*
Acquérir les déterminants : articles	idem PS	
Acquérir les déterminants : adjectifs possessifs	idem PS	

Acquérir les mots de questionnement	- comment, qui quand - quel, quelle, quels, quelles	- Voir albums *L7, L9* - Utilisation de comptines. Ex : *Quelle heure est-il ? L 36*
Utiliser les temps	Emergence des temps : - Imparfait, - Conditionnel - Futur simple	 - A partir de l'album « Il ne faut pas habiller les animaux de Judi Barrett - voir aussi album L6 -A partir de l'album « Je voudrais que tu m'aimes » de Marie Wabbes - voir aussi album L27
Utiliser des phrases complexes	- Phrase simple (suite) Vers une utilisation plus systématique des prépositions. - Phrases négatives ne…pas ne…plus - Phrases interrogatives est-ce que ? pourquoi ? qu'est-ce que ? où ? quand est-ce que ? - Phrases impératives	-A partir d'une planche de magazine « Dorémi » (3 personnages et des objets) - Faire choisir un personnage, un objet et un lieu et faire construire une phrase simple. A partir de l'album « Ma nounou, c'est pas maman » de JC Beaudroux, éd. du Bastberg, utilisation de *ne… pas.* Albums L11, L16, L18, L19, L24, L30, L31 Utilisation de comptines. L36 Albums L5, L17, L21, L30, L31, Jeu *: Qui est-ce ?* adapté. Ne choisir qu'un seul type d'éléments. Comptine L37 Albums L18 L32

comprendre – langage en situation		
Objectifs généraux	***Objectifs spécifiques PS***	***Exemples de situations PS***
Comprendre les consignes données	a- Désigner et nommer les objets, les actions utilisées en classe de manière individuelle. b- Etre capable de comprendre et appliquer une consigne simple de manière individuelle.	a- Après explication d'une consigne, les enfants vont chercher le matériel approprié et le nomment. « *On va faire la lettre au Père Noël, on va mettre dessus ce que l'on voudrait comme jouets. De quoi avons-nous besoin ?* » b- Jeu de « Jacques a dit » b- Pot à consignes : faire appliquer des consignes du type : « *Va chercher une assiette verte dans la cuisine* .»
Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade	a- Nommer le coin de jeux, l'atelier choisi. b- Dire ce que l'on fait dans une situation précise.	a-Lorsque les enfants sont regroupés, après présentation des activités possibles, chaque enfant exprime son choix. b-Quand l'enfant est en activité, lui demander ce qu'il fait (coin cuisine par exemple).

échanger, s'exprimer – langage de communication		
Objectifs généraux	***Objectifs spécifiques PS***	***Exemples de situations PS***
Pouvoir s'exprimer de manière compréhensible en articulant et répondre aux sollicitations de l'adulte par une phrase.	a- Répondre aux sollicitations verbales par un mot-phrase, une courte phrase. b- Formuler une demande d'aide.	a- Lors d'un choix simple, exprimer sa préférence : *« Quel goûter ?Quelle activité ? Quel camarade ? … »* a- Répondre à une question simple après la lecture d'un album. a- Toutes situations de la vie quotidienne. *« Qui vient te chercher ce midi ? »* b- Dans la vie quotidienne, les aspects matériels b- Jeu des déménageurs (motricité) : demander de l'aide pour porter des objets lourds

Participer <u>à propos</u> à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour. Echanger, engager un dialogue construit.	a- Etre capable d'écouter. b- Parler chacun son tour a- Oser prendre la parole dans les situations quotidiennes. b- Répondre à une question en restant dans le sujet.	a- Lors de la lecture de certains cahiers de vie. a- A partir d'un album sans texte, avec des illustrations très fouillées, du type « Noël » de Birmingham, en petit groupe, décrire sans répéter deux fois la même chose. b- Echanges à propos d'une occasion que tout le monde a vécue au même moment : cadeaux de Noël, déguisement… b- Répondre à une question à propos d'une occasion festive que tout le monde a vécue . a- Lors d'une distribution, demander qui n'a pas été servi. b- Question sur leur quotidien : « *Qu'est-ce que maman cuisine bien ?* » ou *« Qu'est-ce qu'on a trouvé dans la forêt ? »*
Commenter un sujet donné, apporter son point de vue ou une contradiction.	a- Exprimer un avis simple. (*J'aime, je n'aime pas.*)	a- A propos : - d' albums étudiés - d'animaux rencontrés au zoo - de chansons dire : « *Lesquels tu aimes ? Lequel tu n'aimes pas ? »* a- Jeu de Kim du goût. a- voir aussi album L5

échanger, s'exprimer – langage d'évocation		
Objectifs généraux	***Objectifs spécifiques PS***	***Exemples de situations PS***
Dire, décrire, expliquer un événement, une activité, un jeu vécus collectivement dans un premier temps et inconnus des autres dans un second temps.	a- Evoquer un moment vécu en classe avec un support visuel. b- Raconter un événement ou une action en utilisant une courte phrase. c-Décrire les objets, les personnes liées à un événement	a- Parler de la décoration du sapin à l'aide d'une photo prise à ce moment-là. F1 b- Réaliser un « album-écho » : compte-rendu d'une sortie ou d'une activité à partir de photos. c- Après les vacances de la Toussaint ou le Carnaval, les enfants décrivent les costumes, identifient les personnages, les accessoires.

Comprendre une histoire adaptée à son âge et reformuler avec ses propres mots la trame narrative. Raconter une histoire déjà connue en s'appuyant sur les éléments du schéma narratif.	a- Evoquer un moment vécu en classe avec un support visuel. b- Raconter un événement ou une action en utilisant une courte phrase. c- Décrire les objets, les personnes liées à un événement.	a- Reformuler une histoire connue à partir d'une vidéo, des illustrations d'un album, d'une nouvelle version d'un album. a- Reformuler une histoire connue sous forme de dialogue avec des marionnettes (structures simples et répétitives : « Roule Galette », « Boucle d'Or », « Les bons amis », « Le gros navet ») a- Reformuler une histoire avec un support visuel symbolique F2 b- Trier les images (personnages, lieux, actions) parmi d'autres albums ; chercher les intrus. c- Jeu « Qui est-ce ? » F3 Représenter sur des cartes plusieurs caractéristiques des personnages (taille, vêtements, poils, plumes…) ; les trier et les réunir sur une fiche. A partir d'une de ces fiches, trouver ou faire deviner le personnage . c-A partir d'un travail autour de plusieurs albums avec des loups, trier les loups gentils et les loups méchants ou choisir d'autres caractéristiques.
Inventer une histoire courte avec des personnages, un début, un événement, une fin.		A partir de l'album « Dans la forêt » éd. PEMF, continuer la production d'écrits.
Dire ou chanter au moins une dizaine de comptines ou jeux de doigts, au moins une dizaine de chansons ou poésies.	a- Dire ou chanter collectivement.	

Progresser vers la maîtrise de la langue française – Programmation des outils morphosyntaxiques au service du langage – compétences transversales		
Objectifs généraux	***Objectifs spécifiques PS***	***Exemples de situations PS***
Acquérir les introducteurs de complexité	- parce que - pour + infinitif (*pour sauter)* - quand (*Je vais goûter quand je vais rentrer chez moi.)* - comme - de + infinitif (*J'ai peur de tomber.)* - pourquoi (*Je ne sais pas pourquoi …)*	- A partir de l'album « De toutes les couleurs » d'Alex SANDERS éd. Ecole des Loisirs, s'entraîner à l'utilisation de parce que. F4 - Voir aussi albums L4 L16 - Dans le coin cuisine ou lors de la réalisation d'une recette de cuisine, répertorier tous les ustensiles et demander :« *c'est pour quoi faire ?* » - A partir de l'album « Quand je serai grande » de J. Maubille éd. Ecole des Loisirs
	- pour + nom - avant, après, d'abord, et puis	- A partir d'un lot de chapeaux : « *Pour qui est ce chapeau ? A quoi sert-il ?*» (« Pour que chacun parle » - CRDP d'Alsace) - Lors d'un parcours de motricité avec un itinéraire déterminé, fixe, orienté par des flèches, formuler l'ordre des actions en les articulant avec des indicateurs de temps.
Acquérir les indicateurs de temps	- dans, à, bientôt, d'abord, tout de suite - vite doucement, lentement	- Dans le domaine découverte du monde - de la vie végétale: faire des semis et des plantations de graines puis observer, émettre des hypothèses, tirer des conclusions. Comparer la vitesse de pousse entre les graines de lentilles, de blé, haricots, radis, persil. F5 - de la vie animale : élevage de phasmes , de chenilles, d'escargots…

Acquérir les indicateurs d'espace	- où (*Je ne sais pas où il est*) autour, chez, à, sur, sous - en avant, en arrière -devant, derrière en bas, en haut - au-dessus, au-dessous - par dessus, par dessous - loin, près, dans, à côté, dedans, dehors - ici, là	- A partir de l'album : « Sur les genoux de maman » de A.H. Scott - En motricité : ronde « Il était une fermière » L38 - A partir de l'album : « Où est le petit chaperon rouge ? de H.L Witschger -A partir de l'album : « La chasse à l'ours » de M.Rosen et H.Oxenbury - Jeu de Kim sonore ou au toucher - Divers objets reconnaissables soit à l'écoute, soit au toucher dans différents contenants bien distincts (sac, panier, bocal, carton, boîte) pour faire émerger : « *dans…, il y a…* » Chanson : « Il court, il court le furet »
Acquérir les indicateurs de quantité	- Beaucoup, plus, plein, vide, un tout petit peu	- Manipulation en atelier eau ou graines avec des contenants identiques ou différents.
Acquérir les indicateurs de qualité Acquérir les mots de liaison	- bien, mal, pareil, même - mais - et, avec	- A partir du livre « Le petit lion » chez PEMF (forme répétitive : une action et ses conséquences, basées sur le mot *mais*) - voir aussi albums L11 L13
Acquérir les pronoms personnels	- je - tu, il, elle, ils, elles - on - moi, toi	- Jeu de 7 familles adapté : soit des cartes ordinaires avec roi et reine, soit jeu de 7 familles avec moins de personnages. - Album « Le bonhomme de pain d'épices » - Chanson de « Roule galette » : « *on m'a mise à refroidir…* » voir L40 - Comptine : « Toi, toi, toi » L41 - F4

Acquérir les pronoms possessifs		
Acquérir les pronoms démonstratifs		
Acquérir les pronoms indéfinis		
Acquisition de déterminants : articles	- le, la, les, un, une, des	
Acquérir les déterminants : adjectifs possessifs	- mon, ma, mes, ton, ta, tes, son, sa, ses	- Comptine et adaptation en motricité : « *Promenons nous dans les bois … Loup y es tu ?... je mets mes chaussettes …* » - Transposition du jeu question –réponse en utilisant des enfants intermédiaires « *Il met son pantalon …* »
Acquérir les mots de questionnement Utiliser le temps	- où - pourquoi - Utilisation des 3 temps : passé composé présent futur (aller)	- A partir des albums « Où est mon doudou » de Noëlle Carter, « Où est mon petit chien » d' Eric Hill L23 - Un enfant se cache du groupe pour changer ,rajouter, enlever un accessoire vestimentaire. « *Qu'a t'il enlevé ?* » - A partir de l'album : « Bon appétit M. Lapin » de C.Boujon - « L'anniversaire de M. Guillaume » de Anaïs Vaugelade

	- Phrase simple : GN+GV *Je mange un gâteau.* - Vers l'effacement du double sujet : *Le chien, il aboie. → Le chien aboie.* - Vers l'enrichissement du GN - Nom, adjectifs, adverbes.	A partir d'une planche avec des personnages et des objets, inventer, formuler une phrase.
Utiliser des phrases complexes.	- Vers phrase simple mais plus précise : utilisation des prépositions. - Emploi des présentatifs : **C'est …** **C'est…qui, C'est … que,** **Y a …** **Il y a …** **Je veux** + infinitif	L28 L29 A partir de l'album : « C'est mon papa » de Jean Clavène éd. Albin Michel Jeunesse A partir de la chanson : « Dans un coin de mon jardin, il y a, il y a » de Henri Dès

F1.Decoration du sapin

Domaines de la langue : Echanger, s'exprimer ; langage d'évocation. Progresser vers la maîtrise de la langue ; langage morpho-syntaxique

Objectifs généraux **: Dire, décrire, expliquer un événement, une activité vécus collectivement.**
Comprendre une histoire adaptée à son âge et reformuler avec ses propres mots la trame narrative
Dire ce que l'on fait
Acquisition d'indicateurs de temps

Niveau PS

Dispositif pédagogique : 6 séances

Déroulement :

1 ère séance.

Objectifs spécifiques : oser prendre la parole, répondre à une question en restant dans le sujet.

Matériel : les cahiers de vie

Dispositif pédagogique : groupe classe, sur le tapis

Déroulement : 1.La maîtresse montre un cahier de vie dans lequel est raconté l'installation du sapin à la maison.

2.Echanges enfant-maîtresse et aussi, sur l'encouragement de la maîtresse, questionnement des autres enfants à celui dont c'est le cahier

2ème séance :

Objectifs spécifiques : idem séance 1

Matériel : idem séance 1

Dispositif pédagogique : groupe classe sur le tapis

Déroulement : comme les familles installent maintenant très tôt le sapin de Noël, profiter de ce fait pour reprendre une seconde fois la séance 1 avec une variante avant de travailler sur la décoration du sapin de la classe.

Variante séance 1 : insister sur l'ordre chronologique de la décoration :

1. planter le sapin ou le fixer sur un pied
2. le décorer
3. l'admirer, éventuellement dans le noir si il y a des guirlandes lumineuses

3ème séance :

Objectifs spécifiques : décrire les objets liés à un événement

Matériel : des catalogues publicitaires de Noël, des feuilles A4 sur lesquelles seront écrit les mots du champ lexical thématique à acquérir (boule, sapin, guirlande, étoile), le classeur de classe d'enrichissement lexical

Dispositif pédagogique : par quart de classe puis classe entière

Déroulement :1. Choisir un objet parmi ceux cités précédemment dans les catalogues, le découper, le coller sur la feuille déjà tapée puis aller afficher ce nouveau mot dans le coin regroupement

2. Faire de même pour les trois autres groupes

3.Rassembler le groupe classe et faire dire à chaque groupe quel objet il a choisi d'illustrer

4. Garder cet affichage dans le coin regroupement jusqu'à la fin de la séquence puis classer ces fiches dans le classeur de la classe

4ème séance :

Objectifs spécifiques : reformuler une histoire connue avec un support visuel
Matériel : K7 ou DVD de « Petit ours brun », livre « Petit ours brun et le sapin de Noël »
Dispositif pédagogique : groupe classe en salle vidéo puis assis sur le tapis.
Déroulement : 1.Visionnement en entier de l'histoire « petit ours brun et le sapin de Noël »

2. Questionnement de la maîtresse : « De quoi parle cette histoire ? »

3.Reprendre le visionnement de l'histoire mais en faisant arrêt sur image à chaque nouvelle étape ou à chaque fois qu'apparaît un des nouveaux mots du champ thématique**,** les faire exprimer

4.Faire émerger les mêmes remarques en classe avec le livre

5éme séance :
Objectifs spécifiques : dire ce que l'on fait dans une situation précise
Matériel : le sapin, les décorations, appareil photo
Dispositif pédagogique : groupe classe
Déroulement : 1. faire planter puis décorer le sapin aux enfants en faisant décrire les actions avec l'aide éventuellement des affiches de la troisième séance. A chaque étape (planter, décorer puis admirer), prendre une photo.

6éme séance :
Objectifs spécifiques : acquisition d'indicateurs de temps : avant, après
Matériel : les photos prises à la 5ème séance
Dispositif pédagogique : par petit groupe classe, sur le tapis
Déroulement : 1. afficher toutes les photos de manière non linéaire

2.demander aux enfants de les décrire

3.les faire mettre dans l'ordre en prenant soin de matérialiser le sens de lecture (avec une flèche par exemple)

4. valider l'ordre en faisant raconter l'histoire ainsi obtenue en insistant sur l'utilisation des indicateurs de temps. Faire émerger les incohérences en cas d'erreur.

5. recommencer avec chacun des autres groupes

F2.Reformuler une histoire avec un support visuel symbolique : Boucle d'or et les trois ours

Domaines de la langue : Echanger, s'exprimer ; langage d'évocation

Objectifs généraux **: Comprendre une histoire adaptée à son âge et reformuler avec ses propres mots la trame narrative.**
Raconter une histoire déjà connue en s'appuyant sur les éléments du schéma

Niveau PS

Dispositif pédagogique : 7 séances

Déroulement :

1 ère séance.

Objectifs spécifiques : reformuler une histoire connue avec un support visuel.

Matériel : l'album « Boucle d'or et les trois ours » Père Castor

Dispositif pédagogique : groupe classe, sur le tapis

Déroulement :

1.La maîtresse montre la couverture du livre et questionne les enfants : « De quoi parle cette histoire ? »

2.La maîtresse lit le titre du livre. « Qui est Boucle d'Or ? »

3.La maîtresse lit l'album.

4.Les enfants reformulent l'histoire pendant que la maîtresse tourne les pages

cette séance doit être reprise plusieurs fois pour que les enfants possèdent bien la structure de l'histoire.

2ème séance :

Objectifs spécifiques : reformuler une histoire connue avec un support visuel.

Matériel : la K7 vidéo ou le DVD du Père Castor « Boucle d'or et les trois ours »

Dispositif pédagogique : le groupe classe dans la salle de vidéo

Déroulement :

1.Visionnement en entier de l'histoire « Boucle d'or et les trois ours »

2. Questionnement de la maîtresse : « De quoi parle cette histoire ? »

3.Reprendre le visionnement de l'histoire mais en faisant arrêt sur image à chaque nouvelle étape, les faire exprimer

4.Faire émerger les mêmes remarques que celles en classe avec le livre

3ème séance :

Objectifs spécifiques : reformuler une histoire connue avec un support visuel.

Matériel : d'autres albums de Boucle d'or et les trois ours comme par exemple celui de Rascal

Dispositif pédagogique : classe entière sur le tapis

Déroulement :

1.La maîtresse lit le nouvel album. Dans le cas de celui de Rascal, elle montre les images et fait raconter l'histoire aux enfants.

2. demander aux enfants si c'est la même histoire que celle vue dans les séances précédentes. Tirer les similitudes et les différences.

3.s'accorder qu'à chaque fois sur le fait qu'il y a 4 étapes :

a- la petite fille et les ours sont dans la forêt

b- la petite fille est dans la maison et les ours sont dans la forêt

c- la petite fille et les ours sont dans la maison

d- la petite fille et les ours sont dans la forêt

4ème séance :

Objectifs spécifiques : reformuler une histoire avec support visuel

Matériel : des bouchons de bouteilles en plastique : 4 jaunes, 4 petits marron, 4 moyens marron, 4 grands marron et beaucoup de verts de tailles et de nuances différentes. 4 grandes feuilles de papier format 50X60, 4 maisons photocopiées prises dans un des albums lus, photocopies de chaque ours, de Boucle d'or et 4 petites fiches cartonnées

Dispositif pédagogique : groupe classe assis sur le tapis

Déroulement :

1. afficher une grande feuille avec déjà collée, la maison des trois ours dessus

2**.** demander aux enfants ce que cela représente. Si l'imprégnation a été conséquente avec les supports album et vidéo, les enfants vont reconnaître cette maison.

3**.** leur demander ce qui manque pour raconter l'histoire. Amener le mot « personnage ». Ils vont alors parler de la petite fille et des ours

4. présenter un bouchon jaune et un bouchon marron et demander qui cela est dans l'histoire. Faire valider ce choix par la classe avant de présenter les deux autres bouchons marron

5. amener les enfants à dire que le gros bouchon marron représente le gros ours et ainsi de suite pour les deux autres tailles de bouchon marron

6. amener alors un bouchon vert et demander ce qu'il va représenter dans notre affiche

7. terminer par l'établissement collectif d'un code : bouchon de couleur/photocopie du personnage de l'histoire.

Chaque code sera collé sur une petite fiche bristol complétée par le nom du personnage écrit en Arial.

5éme séance :

Objectifs spécifiques : reformuler une histoire avec support visuel

Matériel : des bouchons de bouteilles en plastique : 4 jaunes, 4 petits marron, 4 moyens marron, 4 grands marron et beaucoup de verts de tailles et de nuances différentes. 4 grandes feuilles de papier format 50X60, 4 maisons photocopiées prises dans un des albums lus, les fiches code établies à la séance précédente

Dispositif pédagogique : groupe classe, sur le tapis puis quart de classe puis classe entière sur le tapis

Déroulement :

1. afficher toutes les cartes code

2.demander aux enfants de les décrire collectivement

3.par groupe, prendre les bouchons nécessaires à la symbolisation et une grande affiche avec la maison déjà collée. Lire le passage de l'histoire que l'on souhaite illustrer avec le groupe.

4. faire placer les bouchons à l'intérieur ou à l'extérieur de la maison comme le veut le passage concerné.

5. compléter tous les blancs à l'extérieur de la maison par des bouchons verts qui représentent les arbres de la forêt.

6. reprendre les étapes de 3 à 5 pour les autres groupes

6ème séance :

Objectifs spécifiques : reformuler une histoire avec support visuel, acquisition d'indicateurs de temps : avant, après

Matériel : les quatre grands panneaux

Dispositif pédagogique : groupe classe, sur le tapis

Déroulement :

1. afficher le premier panneau de l'histoire, le faire raconter aux enfants.

2.demander aux enfants de raconter la suite de l'histoire puis de choisir le panneau qui vient après le premier avec si besoin l'aide de l'album. Insister sur les mots avant et après durant cette phase.

3.ainsi de suite pour les deux derniers

4. la maîtresse valide l'histoire en la racontant.

7éme séance :

Objectifs spécifiques : reformuler une histoire avec support visuel, acquisition d'indicateurs de temps : avant, après

Matériel : les quatre grands panneaux affichés dans l'ordre dans le couloir par exemple pour que les enfants racontent l'histoire à leurs parents grâce aux symboles.

Dispositif pédagogique : groupe classe.

Déroulement :

1.faire raconter l'histoire aux enfants en dictée à l'adulte

2. afficher ce qui aura été dicté sous deux versions : celle manuscrite par la maîtresse « à chaud » et celle tapée ultérieurement à l'ordinateur .

Prolongements : sur ce principe, on peut aussi travailler sur le conte « Le petit chaperon rouge ». Wajda Lavater a illustré ce conte à l'aide de formes géométriques uniquement.

F3 JEU « QUI-EST-CE ? »

DOMAINES DE LA LANGUE : Echanger ,s'exprimer :Langage d'évocation

Objectif général : Comprendre une histoire adaptée à son âge et reformuler avec ses propres mots la trame narrative .

Raconter une histoire déjà connue en s'appuyant sur des éléments du schéma narratif

Niveau PS /MS

Matériel : Cartes du jeu des 7 familles de « Pierre et le loup »
Téléchargement sur le site « la maternelle de Moustache »

En préalable : le conte a été lu plusieurs fois , avec plusieurs versions ,adaptée à l'âge ,écoutée sur support audio, jouée.
En parallèle , un travail sur les instruments de musique est mené avec la classe.
Une séance est nécessaire pour observer et décrire les cartes .
Une autre pour les trier avec des critères différents

- par la couleur de la famille.
- par sa nature (animal ,homme,instrument,lieu ,bruit)
- par le numéro qu'elle porte.

Déroulement :

1 ère séance.

Objectifs spécifiques : identifier les personnages

Matériel PS : Cartes des personnages et des lieux (pas les instruments ,ni les onomatopées)

MS :toutes les cartes

Dispositif pédagogique : Petit groupe de 6/8 puis repris ensuite en grand groupe .

L'enseignant choisi une carte dans le paquet sans la montrer et la glisse dans une pochette ou la cache d'une autre manière pour que les enfants ne devinent pas avec la couleur .

« j'ai pioché une carte et vous ne savez pas encore laquelle. Pour vous aider à la trouver,je vais vous donner des renseignements , je vais vous donner des indices . Par exemple , si j'ai le chat, je peux vous dire : il a des moustaches ; avec mes indices ,vous devez trouver la carte que je cache » .

Pour cette première séance ,on peut limiter le nombre de cartes.Chaque enseignant adapte en fonction du niveau de son groupe *;*

2ème séance

Objectif spécifique : faire deviner un personnage en le caractérisant

Dispositif pédagogique : petit groupe de 6/8

Matériel : PS :cartes qui ont des caractéristiques les plus évidentes et les plus évocatrices pour les petits (animaux + leur cri +leur lieu dans l'histoire).

« *Aujourd'hui , c'est vous qui ,chacun votre tour,allez choisir une carte et faire deviner aux autres en donnant des indices ,sans nous la montrer et sans nous dire directement ce que c'est »*

On évalue les termes utilisés pour caractériser les personnages ou objets à faire deviner .

3ème séance :

Objectif spécifique :caractériser sommairement

Utiliser la forme interrogative avec « Est-ce-que »

Dispositif pédagogique : Petit groupe de 6/8

« *Aujourd'hui, on va changer la règle du jeu. L'un d'entre vous va choisir une carte mais il ne va rien dire pour nous aider. Ce sont les autres qui vont lui poser des questions pour deviner quelle carte il a . On ne peut pas lui demander directement mais on doit d'abord trouver un indice* . »

On évalue quels sont les critères de questionnements ,les adjectifs utilisés,et si la structure interrogative est utilisée .

Prolongements possibles :

On peut continuer à travailler la structure interrogative :

On joue avec les règles du jeu de 7 familles :recomposer les familles en réunissant chaque élément en demandant ceux qui manquent aux

F4.Autour de l'album « De toutes les couleurs » Alex Sanders Loulou et Cie

Domaines de la langue : Echanger, s'exprimer ; langage de communication. Progresser vers la maîtrise de la langue ; langage morpho-syntaxique.

Objectifs généraux **: De l'apprentissage des couleurs vers l'acquisition de compétences morpho syntaxiques.**

Echanger, engager un dialogue construit

Apporter son point de vue

Acquisition d'introducteurs de complexité

Niveau PS

Dispositif pédagogique : 7 séances

Déroulement :

1 ère séance.

Objectifs spécifiques : oser prendre la parole, répondre à une question en restant dans le sujet.

Matériel : l'album « De toutes les couleurs » A. Sanders

Dispositif pédagogique : groupe classe, sur le tapis

Déroulement : 1.La maîtresse montre la couverture du livre et questionne les enfants. « De quoi parle cette histoire ? » « Comment est le petit lapin ? »

2.La maîtresse lit le titre du livre. « Qu'a-t-il pu arriver au petit lapin ? »

3.La maîtresse lit l'album.

4.Les enfants reformulent l'histoire pendant que la maîtresse tourne les pages

2ème séance : « la journée du bleu »

Objectifs spécifiques : répondre aux sollicitations de l'adulte par un mot-phrase, une courte phrase, acquisition de pronoms personnels (moi, toi)

Matériel : l'album et demander aux parents que ce jour là, tous les enfants soient habillés en bleu par exemple (prévenir suffisamment à l'avance). Cette séance peut être répétée avec les autres couleurs du livre sauf le jaune qui est peu présent dans les garde robes.

Cette séance se prête à de multiples prolongements en motricité, en mathématiques, en arts visuels, etc…

Dispositif pédagogique : le groupe classe dans la salle de motricité

Déroulement : 1.demander aux enfants ce qu'ils ont mis de bleu. Si la réponse est un mot-phrase, la maîtresse complète en utilisant la structure complète suivante : « Toi, tu as mis un pull bleu ». La maîtresse elle même habillée en bleu dit : « Moi, j'ai mis mon pantalon bleu »

Répéter cette structure pour qu'elle émerge par imprégnation .

2. reprendre les étapes 3 et 4 de la 1ère séance

3ème séance : « la chasse aux couleurs »

Objectifs spécifiques : désigner et nommer les objets, être capable de comprendre et d'appliquer une consigne simple

Matériel : un panier par petit groupe et un bac par couleur

Dispositif pédagogique : par quart de classe puis classe entière

Déroulement :1. choisir une des couleurs du livre (jaune, rouge, vert, bleu ou marron)

2. faire s'observer les enfants pour voir qui a un vêtement de la couleur choisie pour bien se mettre d'accord sur la recherche à venir.

3.demander aux enfants par petit groupe de 2 ou 3 avec un panier d'aller chercher dans la classe un objet de cette couleur

4. discussion collective sur le contenu des paniers

5. remédiation : pour les paniers dont le contenu ne correspond pas à la consigne, faire repartir le groupe à la chasse aux couleurs avec cette fois une carte sur laquelle est la couleur recherchée.

6. conserver les objets collectés dans un grand bac puis refaire les étapes de 1 à 5 en changeant de couleur avec un autre quart de classe jusqu'à ce que tous soient passés

7. observation et étiquetage des bacs à couleurs.

4ème séance :

Objectifs spécifiques : exprimer un avis simple

Matériel : des aliments ou boissons d'une seule couleur. Par exemple, pour le rouge, betteraves, framboises, fraises Tagada, vinaigre, ketchup, tomates, radis, poivrons, etc…

Une grande feuille par aliment partagée en 2 verticalement avec un côté symbolisant « j'aime » et l'autre « je n'aime » pas ainsi que le dessin de l'aliment en haut

Deux photocopies de leur photo pour chaque enfant

Dispositif pédagogique : groupe classe assis aux tables puis au panneau d'affichage puis sur le tapis.

Déroulement : 1.les enfants goûtent librement aux aliments

2. ils vont ensuite coller une photo sur une affiche du côté qu'ils aiment et une autre du côté qu'ils n'aiment pas (avec l'aide de la maîtresse ou de l'atsem qui vérifie que le collage correspond bien au goût et au choix de l'enfant). Durant cette étape, l'adulte questionne chaque enfant pour chaque choix éventuellement en formulant à la place de l'enfant pour valider le choix.

3. collectivement, sur le tapis, on s'exprime sur les panneaux dans les deux sens de lecture (« qui aime la betterave ? » ou « qu'est-ce que Paul, Louis et Nadia n'aiment pas ? »)

5éme séance :
Objectifs spécifiques : acquisition d'indicateurs de temps : avant, après
Matériel : les images du petit lapin
Dispositif pédagogique : groupe classe, sur le tapis
Déroulement : 1. afficher toutes les images de ce que fait le petit lapin
2.demander aux enfants de les décrire
3.reprendre chaque image, la décrire à nouveau et amorcer la suite en disant « après » pour que les enfants donnent la partie du corps qui va être salie.
4. valider à chaque fois en associant l'image du petit lapin sali.
5.la maîtresse relit l'album

6éme séance :
Objectifs spécifiques : acquisition d'indicateurs de temps : avant, après
Matériel : les images du petit lapin
Dispositif pédagogique : groupe classe, sur le tapis
Déroulement : 1. afficher toutes les images du petit lapin sali
2.demander aux enfants de les décrire
3.reprendre chaque image, la décrire à nouveau et amorcer la suite en disant « avant » pour que les enfants donnent la raison de cette salissure.
4. valider à chaque fois en associant l'image de la raison.
5.la maîtresse relit l'album

7éme séance :
Objectifs spécifiques : acquisition d'introducteurs de complexité : parce que, comme
Matériel : 5 images du petit lapin sur lesquelles la maîtresse a fait figurer une couleur différente et les 5 images des actions du petit lapin
Dispositif pédagogique : petit groupe autour d'une table
Déroulement : 1. poser sur la table 1 image du petit lapin (par exemple, celui qui a les pieds marron)
2.demander aux enfants pourquoi il a les pieds marron
3.reprendre la phrase in extenso : « lulu a les pieds marron parce qu'il a sauté dans la boue »
4. recommencer pour chaque couleur
5.recommencer les étapes de 1 à 4 mais avec les images des actions en demandant aux enfants ce que cela va lui faire

6. reprendre la phrase in extenso : « comme lulu a sauté dans la boue, il a les pieds marron »

F 5 Semis (découverte du monde)

Objectif général **: S'entraîner à observer , émettre des hypothèses et tirer des conclusions.**
Acquisition d'indicateurs de temps en comparant la vitesse de pousse de différentes graines..

Objectif spécifique **: Raconter une action passée (expérience) en utilisant des phrases courtes.**
Utiliser les indicateurs de temps : vite, lentement, doucement

Niveau PS

Matériel : Caissettes remplies de terreau (1 par petit groupe),
graines de lentilles, blé, cresson, radis (ont la particularité de germer vite)
graines de persil, poireau

Dispositif pédagogique : Grand groupe pour la 1ère séance (présentation).

Séances suivantes : Petits groupes dans le cadre des activités en ateliers

Prévoir des moments où on surveille les semis.

Séances d'observation

Dernière séance en grand groupe : Synthèse

Déroulement :

1 ère séance. **Présentation du projet :** « On va faire du jardinage. »
ou « Comment peut-on obtenir des plantes ? »
Faire émerger les mots *semer, graines, terreau…*

Séances suivantes (1 séance par groupe d'atelier) : **Manipulation :**
On prépare le terreau, on observe les graines, on les cache , on arrose.

(La maîtresse a préparé pour chaque groupe 2 sortes de graines : 1 qui pousse vite, 1 qui pousse lentement. Varier les graines selon les groupes, même si les enfants auront du mal à se rappeler du nom des graines)

La maîtresse écrit la date et le nom des graines utilisées.

On dessine ce qu'on a fait (ou on prend une photo).

Surveillance régulière des semis

Séances d'observations : Dés qu'il se passe quelque chose de notable dans une caissette, toute la classe observe. Le groupe qui a semé dans cette caissette rappelle ce qu'il a fait. Ses graines ont vite germé.

On peut dessiner ce qu'on voit, ou photographier (mais c'est petit et difficile), sans oublier de mentionner la date ou de le signaler sur une frise.
Chaque fois qu'il se passe quelque chose, on fait la même démarche., jusqu'à ce que toutes les graines aient germé.

Dernière séance : **synthèse** et **évaluation**
Tous les semis ont levé.
Les dessins ou les photos sont installées sur le tableau dans l'ordre de leur réalisation. Chaque groupe peut peut-être retrouver la photo de ses semis.
Les enfants doivent pouvoir dire.
Mes graines ont poussé vite.
Nos graines ont poussé lentement (ou doucement)
Les graines de radis poussent plus vite que les graines de persil…

F6.Jeu de la marchande

Objectif général **: Pouvoir s'exprimer de manière compréhensible en articulant**
et répondre aux sollicitations de l'adulte par une phrase.

Objectif spécifique : Formuler une demande, une proposition.

Niveau MS

Matériel : Marchande équipée de :
paniers, fruits et légumes.
Magnétophone

Dispositif pédagogique : Petits groupes (dans le cadre de l'aide personnalisée)
6 séances

Déroulement :

1 ère séance. **Evaluation diagnostique** : Observation des élèves.
Répartition des rôles : 1 marchande, 2 ou 3 clients
Consigne donnée aux clients : « *Vous allez faire des courses »*
Consigne donnée à la marchande : *« Tu vends des fruits et légumes. »*
Pendant ce temps, la maîtresse liste :
le vocabulaire,
les structures,
les formules de politesse,
et les différentes formes interrogatives utilisés.
Elle surveille si les élèves restent dans le cadre de l'activité et s'ils respectent leurs rôles respectifs.

2ème séance : Axer les échanges sur la diversité des formules de politesse et les questions.

Donner le rôle de la marchande à la maîtresse qui veillera à utiliser les structures :

Bonjour Madame.
Que voulez-vous (aujourd'hui) ?
Qu'est-ce que vous voulez ?
Voulez-vous autre chose ?

Avez-vous besoin d'autre chose ?

Merci Madame.

Au revoir. A la prochaine. A bientôt.

Changer les rôles pour que les élèves puissent réinvestir les paroles utilisées par la maîtresse.

3ème séance : Même situation , mais cette fois, c'est la maîtresse qui joue un rôle de cliente.

Autres structures à privilégier :
Je voudrais des pommes , s'il vous plait.
Est-ce que vous avez des pommes ?
Insister sur la façon de parler (le ton), mais aussi sur les différentes façons de poser les questions.
Changer les rôles pour voir si les élèves réinvestissent les modèles de la cliente.

4ème séance :
Reprendre la 2éme séance en enrichissant les phrases.
Ex : demander des précisions sur l'utilisation des achats,
sur la date de consommation (mûres, à point, pour demain..)
Ou : Demander des nouvelles, parler du temps…
Evaluer les progrès dans le rôle de la marchande.

5éme séance :
Reprendre la 3éme séance en complexifiant les échanges de client.
Insister sur les différentes formes interrogatives.
Avez-vous encore des pommes ?
Pouvez-vous me donner x pommes bien mûres ?
Pouvez-vous me servir x pommes bien mûres ?

Evaluer les progrès des élèves dans le rôle du client. (Sont-ils plus à l'aise ?)

6ème séance : **Evaluation**
Prévoir une séance où les élèves joueraient en autonomie.
(Les maîtresses tenteront d'évaluer sans montrer qu'on les regarde)
Utilisation d'un magnétophone

Prolongements possibles :

- Introduction d'euros

- Jeux de société sur les listes : la cueillette des fruits de L'Oiseau magique ou autre (Paddington fait les courses)

Vers la liste de courses

Activité menée dans le cadre de l'aide personnalisée.

Les élèves seront pris en petits groupes avec 2 enseignantes :

1 gérera la marchande, l'autre ce jeu.

Les élèves changeront d'atelier en milieu de séance.

Objectifs :

Respecter les règles d'un jeu de société.

Numération : connaissance des nombres (constellations doigts, chiffres)

Vocabulaire des fruits

Pré requis : Les élèves connaissent le niveau 1.

Vers le niveau 2

Etape 1 :

Cartes-modèles O (seulement 1, 2 et 3),

Seulement le dé fruit.

Il faut dénombrer les fruits, les demander et remplir son panier.

Variante : Mettre le verger plus loin et faire aller chercher les fruits en 1 seule fois.

Etape 2

Même démarche avec des quantités jusqu'à 7.

Etape 3

Créer des listes (en scannant par exemple) jusqu'à 10 fruits

Constellations doigts jusqu'à 5 doigts

Etape 4

Même démarche avec les nombres (jusqu'à 6 pour les MS 9 pour les GS)

Variante

Ils vont chercher ce dont ils ont besoin auprès d'une marchande.

Fiche 7 bis : Niveau GS LANGAGE DE COMMUNICATION

LES REGLES DE VIE (de l'école ou de la classe).

1. **Objectif général** : Commenter un sujet donné, apporter son point de vue ou une contradiction.
2. **.Objectif spécifique** : a b c
3. **Matériel et support** :
   - Affiches, feutres, crayons de couleurs etc.…
4. **Dispositif pédagogique et déroulement :**

   - L'enseignant donne la consigne de recherche : « Réfléchissons ensemble à ce que nous avons le droit de faire dans l'école et à ce qui est interdit. »
   - Répertorier les propositions et travailler sur la formulation.
   - Inviter les enfants à questionner des adultes (leurs parents, grands-parents, autres enseignants etc.…) sur le sujet.
   - Faire une mise en commun des retours et des recherches.
   - Chaque nouvelle proposition est soumise à la critique du groupe et fait l'objet d'une explication. Elle est ensuite validée ou refusée.
   - Elaboration collective d'une affiche des règles retenues. Définir au préalable les codes qui seront utilisés pour cette réalisation.
   -

5. **Evaluation :**

   - Du travail par comparaison avec les affiches réalisées dans les autres classes.
   - De l'efficacité des règles produites quant au comportement des enfants. Les transgressions faisant l'objet d'une discussion critique constructive.

6. **Prolongements** :

- Education civique : introduction aux règles d'éducation à la citoyenneté.

F7 Les règles de vie à l'école

Domaine de la langue: langage de communication

Objectif général : . Echanger, engager un dialogue construit.

Objectif spécifique : Poursuivre un échange en restant dans le sujet.

Niveau MS

Matériel : différents albums sur l'école :

- L'école de Léon de S.Bloch, Albin Michel Jeunesse
- La maîtresse, elle m'a puni de M.Brunelet, Acte Sud junior

Images de La classe maternelle représentants différentes situations de classe

Dispositif pédagogique : groupe classe

Déroulement :

Séances 1-2-3 : lecture de l'album « l'école de Léon »
Questionnaires de compréhension

Séance 4 :relire la partie sur les règles de vie à l'école dans « l'école de Léon » ; en discuter : faire expliquer aux enfants chaque item et le pourquoi de l'interdit
Leur proposer :
Premièrement, de compléter cette liste en s'appuyant notamment sur des paramètres spécifiques de l'école
Deuxièmement, de faire la liste de ce que l'on peut faire à l'école

Séance 5 : sur 2 feuilles (une rouge et une verte) lister les propositions des enfants avec l'aval de l'enseignant (ils doivent être conscients que c'est l'adulte qui fixe les règles)

Séance 6 : (par groupes de 6 à 8) présenter aux enfants des illustrations pour chaque item retenu : ils doivent retrouver la correspondance entre une illustration et un item et les coller sur les feuilles de couleur

Evaluation : individuellement, les enfants rappelleront la signification des illustrations au groupe classe

Prolongements : faire jouer les petites scènes illustrées par les enfants
Réactualiser le règlement tout au long de l'année, le faire reformuler en cas de problèmes
Eventuellement lister les sanctions auxquelles on s'expose en cas de transgression

F8 Qu'est-ce qu'un enfant ?

Domaine de la langue : langage de communication

Objectif général : Commenter un sujet donné, apporter son point de vue ou une contradiction

Objectif spécifique : Exprimer son point de vue en le justifiant sommairement

Niveau MS

Matériel : Posters « Pomme d'Api », les P'tits Philosophes : ET POUR TOI, C'EST QUOI ETRE UN ENFANT?

Dispositif pédagogique : groupe classe

Déroulement :

1ère séance : Présentation du premier poster (le petit éléphant qui essaie de conduire la voiture)
Questionner les enfants :
Que voyez-vous sur cette image ?
Qu'essaie de faire l'éléphant ?
Y réussit-il ? Pourquoi ?
Comment voit-on qu'il est trop petit ? (soulevé du siège pour attraper le volant, ne voit pas par le pare-brise, ne peut pas poser les pieds sur les pédales…)
Pourquoi est-il trop petit ? (parce que c'est un enfant, un bébé, parce qu'il n'a pas assez grandi…)
A votre avis, est-ce qu'un jour, il pourra conduire la voiture ? Quand ?
Est-ce qu'il y a d'autres choses que les adultes peuvent faire et que les enfants ne peuvent pas faire ?
Lesquelles par exemple ? Pourquoi ?
Faire citer des exemples et demander aux enfants de justifier leur réponse.
Y a-t-il des choses que tu ne peux pas faire et que tu pourras faire plus tard ? Pourquoi ?

2ème séance : Présentation du 2ème poster (le gros éléphant sur une petite voiture jouet)
Questionner les enfants :
Que pensez-vous de cette affiche ? Est-elle amusante ?Pourquoi ?
Qu'essaie de faire l'éléphant ?
Y réussit-il ? Pourquoi ?
Comment est la voiture par rapport au grand éléphant ?

Est-ce que vous pensez qu'un jour le grand éléphant pourra entrer dans cette voiture ? Pourquoi ?
Est-ce qu'il y a d'autres choses que les enfants peuvent faire et que les adultes ne peuvent pas faire ?
Lesquelles par exemple ? Pourquoi ?
Est-ce qu'à votre avis les adultes auraient envie de faire ces choses qu'ils ne peuvent plus faire ?
Pourquoi ?

3ème séance : Comparaison des 2 posters
A votre avis, qu'est-ce qu'un enfant ?
qu'est-ce qu'un adulte ?
Quelle est la différence entre un enfant comme toi et un bébé ?
Quelle est la différence entre un enfant comme toi et un adulte ?
lister les avantages et les inconvénients d'être un enfant
d'être un adulte
Est-ce que c'est bien d'être un enfant ?
Est-ce que tu aimerais rester un enfant toujours ?
Est-ce que tu aimerais être un adulte ?
Comment fait-on pour devenir un adulte ?

Prolongements :
A partir d'albums :

- Mon papa était un vrai bébé de J.C Baudroux, ed Bastberg
- Je suis trop petite ou je suis trop grande ? de J.C Baudroux, ed Bastberg
- Laurent tout seul de A.Vaugelade, ed Ecole des Loisirs
- Toi grand, moi petit de G.Solotareff, ed Ecole des Loisirs
- Je ne suis plus un bébé, maman ! de Thierry Lenain, ed Nathan

Fiche 8bis : Niveau GS LANGAGE DE COMMUNICATION

LES ATELIERS PHILOSOPHIQUES

5. **Objectif général** : Commenter un sujet donné, apporter son point de vue ou une contradiction.
6. **.Objectif spécifique** : b c

7. **Matériel et support** :

- Fiches ateliers philosophiques « Pomme d'api » : Poster + fiche enseignant.
-

8. **Dispositif pédagogique et déroulement :**
   - Petit groupe maximum 8 enfants. (convient au décloisonnement ou au soutien.)
   - Observation d'une situation sous forme de dessin humoristique avec bulles et message court inducteur de débat.
   - Discussion contradictoire libre mais encadrée.
   - Organisation des arguments avec l'aide de l'enseignant.
   - Synthèse et réalisation individuelle d'un dessin illustrant la situation.

7. **Evaluation :**

- Critère de réussite : choix individuel d'un argument, d'une Proposition et réalisation d'un dessin validant ceux-ci.

8. **Prolongements** :

- Création d'un journal reprenant les meilleurs sujets avec les commentaires et les dessins des enfants, pour diffusion aux familles.

F9 Récrire une histoire avec de nouveaux critères
Le Petit Chaperon Rouge dans la forêt vierge africaine

Domaine de la langue **: langage d'évocation**

Objectif général : inventer une histoire connue en changeant certains critères

Objectif spécifique : adapter une histoire connue en changeant certains critères

Niveau MS

Matériel :

- plusieurs albums du « Petit Chaperon Rouge » présentant différentes versions de l'histoire, par exemple :
  - Le Petit Chaperon Rouge, Perrault Ed Cerf-Volant
  - Le Petit Chaperon Rouge, Kimiko Ecole des Loisirs
  - Le Petit Chaperon Rouge, Rascall Pastel
  - Le Petit Chaperon Rouge, Grimm Magnard
- documentaires sur l'Afrique et la forêt vierge, par exemple :
  - La grande forêt vierge, Paul Geraghty Kalëidoscope
  - Au cœur des forêts tropicales, Pourquoi Comment, Gallimard jeunesse
- albums dont l'histoire se déroule en Afrique
  - Crocodiles, Frédéric Vayssières Epigones
  - La première chasse Yoshida Toshi Ecole des Loisirs
  - M'Toto, Anne Wildsdorf Kaléidoscope
  - Alphabet de la jungle, Mickaël Roberts, Gallimard Jeunesse
  - Tout au bout de la forêt, Petit Bono doit trouver sa maman, F.Guiraud Casterman

Dispositif pédagogique : groupe classe

Déroulement :

<u>Plusieurs séances de lecture d'albums du Petit Chaperon Rouge</u> avec questionnaires de compréhension

Construire à chaque fois un inventaire des personnages de l'histoire :

- petit Chaperon Rouge
- sa maman
- sa grand-mère
- le loup
- les bûcherons ?
- le chasseur ou le bûcheron qui la sauve à la fin

Construire un inventaire des différents lieux où se passe l'histoire :

- la maison du petit Chaperon Rouge

- la forêt
- la maison de la grand-mère

mais aussi suivant les versions

- le square
- la ville
- …

Faire rechercher les variantes dans le déroulement de l'histoire :

- les consignes de la maman
- les aliments emportés à la grand-mère
- la rencontre avec le loup
- les paroles échangées avec le loup
- la fin de l'histoire, son issue heureuse ou pas…

Prendre des notes sur ces différentes étapes pour les garder en mémoire et les relire aux enfants

Présenter le projet aux enfants :

« Nous allons nous aussi écrire une variante de conte du petit Chaperon rouge mais en la situant dans une autre forêt que la nôtre.»(ou dans un autre pays, un autre continent etc…)

Plusieurs séances de lecture de documentaires et d'albums sur le milieu choisi

Production d'écrit

Trouver un équivalent pour chaque personnage de l'histoire traditionnelle du petit Chaperon Rouge dans le milieu choisi.

Exemple, en Afrique :

- le petit Chaperon Rouge — le petit Boubou Rouge
- le loup — le léopard

On peut aussi ajouter un ou plusieurs personnages, les enfants tiennent souvent à ajouter un papa ou un grand-père…

Trouver un équivalent pour les lieux

- la maison du petit Chaperon Rouge — une case dans le village africain
- la forêt — la forêt vierge
- la maison de la grand-mère — une case dans une clairière de la forêt vierge

Raconter l'histoire sur plusieurs séances :

A chaque fois, relire le début de l'histoire pour trouver une articulation avec la suite, veiller à ce que chaque variation s'inscrive de façon cohérente dans le déroulement de l'histoire et le milieu choisi.

- ce que le petit Chaperon Rouge emporte
- qui elle rencontre dans la forêt
- la façon dont elle traverse la forêt
- ce qu'elle y fait pour se distraire
- qui va la sauver
- …

Illustrer l'album

L'illustration de l'album donne lieu aussi à plusieurs séances de langage pour :

- déterminer la façon dont on va découper l'histoire pour l'illustrer
- quelles techniques l'on va utiliser

Il est nécessaire de recourir de nouveau à l'utilisation d'albums pour « prendre des idées » d'illustrations.

Evaluation

Lecture de l'album dans les différentes classes de l'école

F 10 Le sablier

Objectif général **: Technologie : Fabrication d' un grand sablier**

Langage : Participer à un échange collectif en écoutant autrui

Objectif spécifique :

Technologie : Trouver des idées pour résoudre les problèmes

Langage : Tenir compte de ce qui vient d'être dit

Acquisition des indicateurs de temps : vite, doucement, lentement

Niveau MS –GS

Matériel : Petites bouteilles diverses, colle, ruban adhésif, graines diverses…

Dispositif pédagogique : 1ère séance en groupe classe pour la présentation du projet .

Puis ateliers de petits groupes qui se succèderont : Chaque groupe devant prendre connaissance des idées du groupe précédent qui a laissé des traces de ses recherches.

Déroulement :

1 ère séance**. Exposition du problème** : Lors d'une séance de motricité (course), on a eu besoin d'un appareil mesurant la durée.

Les montres, la pendule sont trop petites et on n'a pas de chronomètre.

Dans un de nos jeux, on a une coccinelle qui descend sur un support incliné. C'est bien mais pas pratique à utiliser en salle de motricité.

Enfin , il reste le sablier de la cuisine , mais comme il est petit, on va en fabriquer un plus grand.

1ère séance en petit groupe :

Rappel du problème.

Recherche d'idées, essais de réalisations, dictée à l'adulte de la démarche et de ses résultats et représentation par un dessin.

Séances suivantes

On prend connaissance de la fiche du groupe précédent ; on observe les réalisations et on trouve des idées pour résoudre leurs problèmes ou on s'oriente vers d'autres idées.

Evaluation :

A chaque fin de séance, le groupe fait des essais et **évalue** son travail : ça marche , ça marche mal ou ça ne marche pas du tout.

Les problèmes rencontrés quasiment à chaque fois :

- les problèmes techniques : les bouteilles collent mal ensemble
- la taille des trous selon ce qui a été utilisé (pois cassés, petits pois riz, sucre semoule…

Le résultat se résumait à « Ca coule trop vite, ça ne coule plus, ça coule trop lentement, ça reste coincé… »

Prolongements possibles :

Comparaison des réalisations avec des vrais sabliers (petits ou géants)

Essais des dispositifs obtenus lors des séances de motricité.

F11 JEU DES CAVALIERS

Ce jeu est une variante de « Lapins et carottes »

DOMAINES DE LA LANGUE :

Progresser vers la maîtrise de la langue : langage morpho-syntaxique

Echanger, s'exprimer : langage de communication

Objectifs généraux : Acquisition des indicateurs d'espace

Dire, décrire, expliquer une règle de jeu vécue collectivement

Niveau MS /GS

Déroulement :

1 ère séance.

Objectif spécifique : Comprendre les termes –devant

Derrière

Dessous

Autour

Au milieu

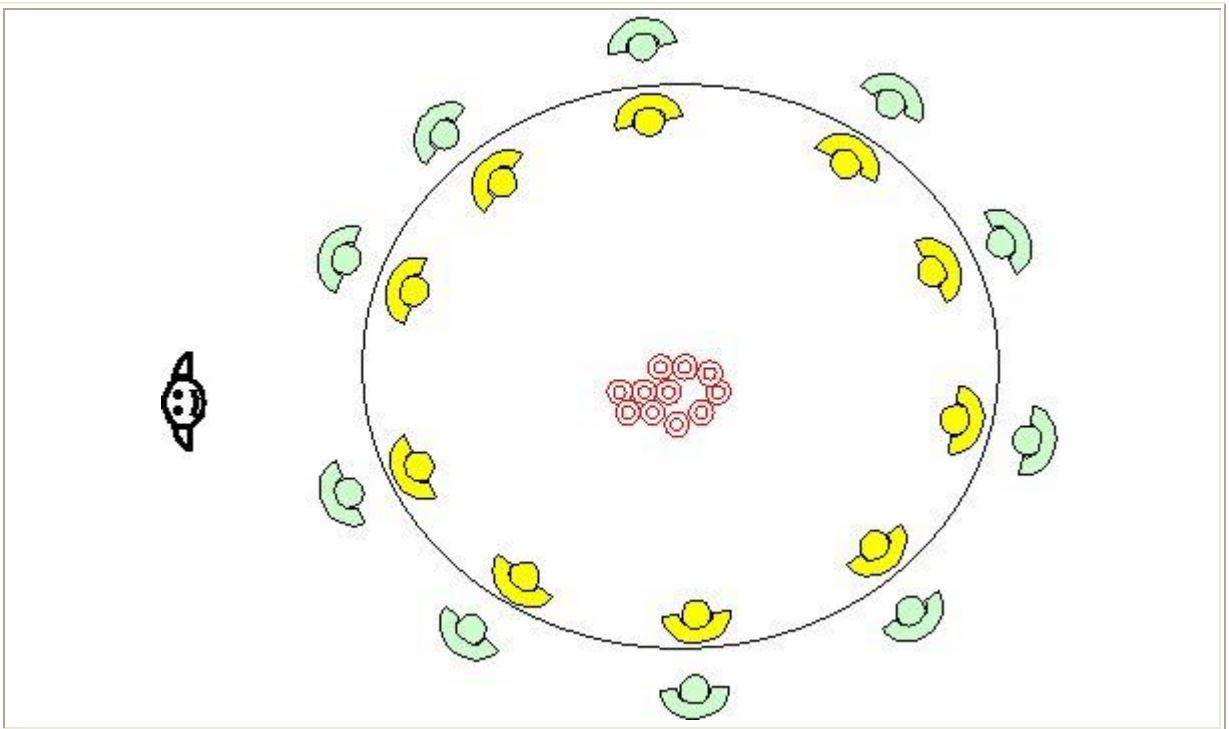
Entre

A gauche

A droite

A l'intérieur

Dispositif pédagogique : Grand groupe en salle de motricité



Matériel : des objets style palets en plastiques

Consigne	**Critère de réussite :**
On va se mettre par 2 : il y aura un qui sera le cavalier et l'autre la maison. On fait une grande ronde tous ensemble (les binômes restent l'un **derrière** l'autre. Chaque maison se place debout devant son cavalier. Les cavaliers sont derrière, à l'extérieur de la ronde. « *Quand je dis le mot « **PARIS**, » le cavalier part d'un côté (**à droite**) de sa maison, il tourne **autour** de la ronde jusqu'à sa maison, passe à nouveau **dessous** sa maison puis il attrape un objet au milieu de la ronde et retourne à son arbre. Quand je dis le mot « **BORDEAUX »**, le cavalier part d'un côté **(à gauche)** de sa maison, il tourne autour de la ronde jusqu'à sa maison, passe à nouveau **dessous** les jambes puis il attrape un objet au milieu de la ronde et retourne à sa maison. Quand je dis le mot « **MARSEILLE »**, le cavalier passe directement **sous**, **entre** les jambes de sa maison de sa maison, puis va chercher un objet au milieu de la ronde et revient ensuite derrière sa maison.* Le cavalier qui n'a pas d'objet a perdu. On refait le jeu 3 fois de suite avec les mêmes rôles puis on change, les cavaliers deviennent maisons et	Le cavalier doit réussir à prendre un objet. **Critères de réalisation :** - Etre le plus rapide des cavaliers - Trouver une position facilitant le passage entre les jambes. - Mettre en œuvre les règles simples - Se préparer à partir en adoptant une position favorable, tournée vers l'arbre, en appui sur une main… - Etre attentif au signal - Partir du bon (celui indiqué par le maître) côté pour faire le tour de la ronde et repérer sa maison. - Exécuter correctement les formes de déplacement imposé par l'enseignant.

l'inverse, pour 3 parties. On peut en fonction des réactions des enfants modifier le jeu, les règles, le signal , les formes de déplacement… pour répondre aux objectifs que l'on s'est fixés.	

Variables didactiques
Le signal peut être varié : instruments de musique différents, mots différents, objets montrés … Le nombre d'objets au milieu de la ronde les positions de départ autorisée derrière la maison ; accroupi, à 4 pattes, debout, à genou, couché... le sens de rotation indiqué au départ, bien avant le début du jeu, au dernier moment juste avant le signal

Document inspiré d'un site sur les jeux collectifs au cycle 1 go.pedago.free.fr

2ème séance

Objectifs spécifiques :

Rappeler un jeu collectif déjà vécu sans support visuel.

Comprendre et reformuler une règle.

Utiliser les introducteurs de complexité : pour + infinitif

Quand …

Utiliser les indicateurs d'espace. (Séance 1)

Utiliser les indicateurs de temps pour expliquer les étapes d'organisation et de déroulement : d'abord

Après

Et puis

Dispositif pédagogique : Grand groupe en salle de motricité

On demande à un enfant de commencer à expliquer le jeu pour ceux qui étaient absents ou qui ne se souviennent plus. Veiller à ce que les étapes soit données chronologiquement en insistant sur les termes *D'abord, puis, après…*

On s'installe avec les explications fournies et on réadapte en reprécisant les informations oubliées .On joue.

Avec des moyens, Cette séance doit être suffisamment répétée pour maîtriser les objectifs ciblés.

3ème séance : Evaluation

Objectifs spécifiques :

Reformuler une règle de jeu avec support visuel (Schéma)

Utiliser les introducteurs de complexité : pour + infinitif

Quand …

Utiliser les indicateurs d'espace. (Séance 1)
Utiliser les indicateurs de temps pour expliquer les étapes d'organisation et de déroulement : d'abord
Après
Et puis

Dispositif pédagogique : Petit groupe de 6/8

Matériel : une photocopie du schéma du jeu grand format affiché.
« *Nous allons coller la feuille du jeu dans le cahier pour que nos parents voient à quoi on joue dans la salle de motricité ; mais il faut leur expliquer ce dessin pour qu'ils puissent comprendre car ils ne connaissent pas le jeu.* »
Les enfants décrivent l'organisation du jeu et la règle. L'enseignant l'écrit pour les parents, pour garder une trace.

Fiche 12 : Niveau GS LANGAGE EN SITUATION

LA CHASSE AUX ŒUFS

9. **Objectif général** : Comprendre les consignes
10. **Objectif spécifique** : Être capable de produire une consigne à l'usage du groupe.
11. **Matériel et support** :

- Oeufs en chocolat ou autres
- Photos d'au moins une douzaine d'endroits dans l'école ou dans la cour, portant un numéro ou un symbole (au moins autant de photos que de groupes.)
- Feuille du parcours avec N° ou symboles associés pour pointer les recherches (une feuille par groupe.)
- Table pour présenter les photos.
- 1 Panier par groupe pour collecter les œufs.

4. **Dispositif pédagogique et déroulement :**

- Elaborer collectivement une règle du jeu « La chasse aux œufs ».
- Isoler les mots clés avec les enfants.
- Hiérarchiser les actions.
- Organiser une fiche claire et facile à présenter.
- Aller la transmettre par groupe dans les autres classes.

9. **Evaluation :**

- Retour critique sur la présentation de l'activité dans les autres classes.
- Inventaire des difficultés rencontrées.
- Corrections collectives pour clarifier les explications et faciliter la compréhension.

10. **Prolongements** :

- Chasse au trésor
- Parcours d'orientation.

Fiche 13 : Niveau GS LANGAGE D'EVOCATION

1, 2, 3, EN SCENE !

12. **Objectif général** : Inventer une histoire courte avec des personnages, un début, un événement et une fin
13. **Objectif spécifique** : a b c
14. **Matériel et support** :
    - Albums lus en classe
    - Constitution d'une banque d'images de personnages, lieux, actions à partir des histoires lues (fiches plastifiées dans une boite.)
    - Costumes et accessoires.
    -
15. **Dispositif pédagogique et déroulement :**
    - Groupe classe pour les histoires et les recherches. Ateliers 6/8 pour les mimes et la mise en place de l'histoire jouée.
    - Première partie de l'année : constitution collective de la banque d'images.
    - Puis travail oral en atelier : à partir d'une image tirée au hasard, faire deviner aux autres a) un personnage
      b) un personnage dans un lieu
      c) un personnage dans un lieu faisant une action.
    - Dans un troisième temps, élaboration collective d'une histoire en mélangeant les éléments de la banque d'images.
    - Synthèse et réalisation individuelle d'un dessin illustrant la situation.

11. **Prolongement :**
    - Présentation de ce scénario sous forme de spectacle oral aux autres classes. (Un ou plusieurs enfants présentent oralement l'histoire et les différentes scènes pendant que d'autres enfants les jouent.

12. **Evaluation** :
    - Demander aux « spectateurs » de reformuler l'histoire pour en apprécier la compréhension.

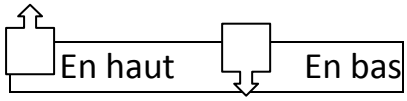
Fiche 14 : Niveau GS LANGAGE MORPHOSYNTAXIQUE

JOUONS À FAIRE DES BELLES PHRASES

16. **Objectif général** : Acquisition de structures morphosyntaxiques
17. **Objectif spécifique** : - Structures interrogatives, négatives, impératives, indicateurs de temps, d'espace, les pronoms personnels etc.
18. **Matériel et support** :
    - Créer tout au long de l'année des images symboliques sur les structures morphosyntaxiques travaillées en classe. (Utiliser une symbolique qui sera partagée et enrichie par les autres classes du même niveau.

      Ex : ? Pour la structure interrogative

      X Pour la structure négative



19. **Dispositif pédagogique et déroulement :**
    - Travailler à partir d'albums (cf. inventaire des albums en pièce jointe) ou d'exercices structuraux les structures morphosyntaxiques retenues dans les objectifs.
    - Construire en équipe avec les collègues des classes du même niveau les fiches symboliques qui seront retenues.
    - Les proposer aux enfants au fur et à mesure des exercices oraux et les afficher dans la classe.
    - Quand la banque commence à s'étoffer, jouer avec eux en petit groupe, à tirer des fiches au hasard et à construire des phrases à partir du symbole « pioché ».
    - Synthèse et réalisation individuelle d'un dessin illustrant la situation.

13. **Prolongement :**
    - Faire le jeu en combinant plusieurs fiches.

14. **Evaluation** :
    - Se servir de ce jeu pour évaluer en fin d'année la capacité des enfants à construire des phrases simples et syntaxiquement correctes.

SUPPORTS UTILISES

Numéro du lien (L) dans les documents	Nature du support	Titre	auteur	Editions
1	Album	« Toi et moi ,petit ours »	Martin Waddel	Pastel
3	Album	« Le monsieur arrose »		PEMF
4	Album	« Il ne faut pas habiller les animaux »	J.Barrett	Ecole des loisirs
5	Album	« Préfèrerais –tu »	J. Burningham	
6	Album	« Chapeau »	D . Maes	Magnard jeunesse
7	Album	« Les crêpes »		PEMF
8	Album	« Ma nounou ,c'est pas ma maman »	J.C Baudroux Bartolini	Batsberg
9	Album	« C'est mon papa »	J. Claverie	Albin Michel jeunesse
10	Album	« Noël »	J. Burningham ?	
11	Album	« Les ciseaux »		PEMF
12	Album	« Au revoir »	Jeanne Ashbé	Pastel
13	Album	« Si je veux… »	C. Bielinski	Casterman
14	Album	« Dans la cour de l'école »	C. Loupy	Milan Jeunesse
16	Album	« La grenouille »		PEMF

17	Album	« Vache rousse ,n'as tu pas ? »	Jakky Wood	Kaléïdoscope
18	Album	« Viens jouer avec moi petite souris «	Robert Kraus	Ecole des loisirs
19	Album	« Les poules de Caroline »		PEMF
20	Album	« Chouette ,il pleut »	Delphine Garcia	Coop Breizh
21	Album	« Oscar et la grenouille »	G . Wanng	Albin Michel Jeunesse
22	Album	« roule galette »		Ecole des loisirs
23	Album	« Où est l'ours »	Byron Barton	Ecole des loisirs
24	Album	« la plus mignonne des petites souris »		Père Castor
25	Album	« Le chien du lapin »	D. de Montfred	Ecole des loisirs
26	Album	« noir comme le café, blanc comme la lune «	Pili Mandelbaum	Ecole des loisirs
27	Album	« Quand je serai grande »	J .Maubille	Ecole des loisirs
28	Album	« C'est moi le plus beau »	Mario Ramos	Ecole des loisirs
29	Album	« C'est moi le plus fort »	Mario Ramos	Ecole des loisirs
30	Album	« Tu ne dors pas petit ours »	M . Waddell	Pastel
31	Album	« Vous n'avez pas vu mon nez ? »	A. Louchard	Albin Michel jeunesse

32	Album	« Aboie Georges »	J. Feiffer	Ecole des loisirs
33	Album	« J'aime la galette »	M.Bourré	Editions Didier Pirouettes
34	Album	« Je suis trop petite ou je suis trop grande »	J.C Baudroux Bartolini	Batsberg
35	Chanson	« Dans mon panier »	Y. Berger	
36	Comptine	« Quelle heure est-il ? » **Quelle heure est-il ? il est midi** Qui te l'a dit ? la petite souris Où donc est-elle ? dans la chapelle Qu'y fait-elle ? de la dentelle Pour qui ? pour les dames de Paris Qui portent des petits souliers gris. Variante de Quelle heure est-il ? Consultable sur le site http://www.ecole-plus.com/droite/comptine.htm		
37	Comptine	« Le roi rit » Le Roi rit, Rions avec lui ! Le Roi boit, Buvons avec lui ! Le roi danse,		

		Dansons avec lui ! Le roi chante, Chantons avec lui ! Le roi dort, Chut ! Plus de bruit, Dans tout le pays !		
38	Comptine	« Il était une fermière » Qui allait au marché Elle portait sur sa tête Trois pommes dans un panier Les pommes faisaient Rouli roula Les pommes faisaient Rouli roula Stop Trois pas en avant Trois pas en arrière Trois pas sur le côté Trois pas de l'autre côté		
40	chanson	« je suis la galette »	Extraite de l'album	Père castor

			« Roule galette »	
41	Comptine	« Toi ,toi ,toi »	Comptines et jeux de doigts	CD «Enfance et musique
42	chanson	« Moi j'veux partir avec toi» Fais moi un p'tit bisou Bien vite bien vite Fais moi un p'tit bisou Dans le cou dans le cou Donne-moi un p'tit mimi Tout d'suite tout d'suite Donne-moi un p'tit mimi Tu vas rater l'taxi REFRAIN: Moi moi moi, / J'veux partir avec toi / Mais toi toi toi / Tu veux pas tu veux	Henri Dès Tiré de l'album : « Dessin fou »	Chanson qu'on peut écouter sur http://www.club-tralalere.com/boutique-enfants/chanson-pour-enfant.php?album_id=380&id=3044

		pas / 2x		
43		Boucle d’or		
44		Les bons amis		
45		Le gros navet		
46		Dans la foret		PEMF
47		De toutes les couleurs	Alexanders	
48		Sur les genoux de maman	A. H. Scott	
49		Où est le petit chaperon rouge ?	H.L Witschger	
50		La chasse à l’ours	M. Rosen	kaléidoscope
51		Le petit lion		PEMF
52		Le bonhomme de pain d’épices		Père Castor
53		Bon appétit M. Lapin	Claude Boujon	
54		L’anniversaire de M. Guillaume	Anaîs Vaugelade	
55		Où est mon doudou ?	Noe¨l carter	
56		Où est mon petit chien ?	Eric Hill	

ANNEXE

Ouvrages

Maîtriser l'oral, cycle 1 Mairal, Blochet Maîtriser l'oral Petite section Patrick Blochet Le langage à l'école maternelle Education Nationale	Magnard CNDP

Sites pédagogiques

http://www.ac-amiens.fr/inspections/02/ressources/lem/m3.html

http://www.ac-rouen.fr

http://ecoles.ac-rouen.fr/circ_dieppe_ouest/outils/maternelle/doc_maternelle/Activites_langagieres.pdf

Groupe de recherche LSA 17,Lectures Source d'Apprentissages

http://www.ac-amiens.fr/pedagogie/carec/carep/langage/langacc.php

http://www.ac-creteil.fr/id/94/c14/maternelle/

Le langage à l'école maternelle - Doc d'accompagnement http://www.cndp.fr/Produits/DetailSimp.asp?ID=73363

Le langage à l'école maternelle : des propositions de mise en oeuvre (communication orale, compréhension, production de l'écrit) http://www.ia76.ac-rouen.fr/home2/index.php?id=548&art=1577&pr=1

Le Langage au cœur des apprentissages : le langage oral (le langage d'évocation) http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/maternelle/lang_evoc/index.htm

Groupes et ateliers de langage http://www.ac-creteil.fr/id/94/c14/maternelle/html/appren_prog_group_lang.html

Le langage oral pour aider l'entrée dans l'écrit http://www.ac-creteil.fr/id/94/c14/maternelle/html/appren_prog_entree_ecrit.html

Le langage en PS : l'album langage, le langage d'évocation... http://soutien.over-blog.fr/categorie-10152687.html

Apprendre à parler au cycle 1 : l'exemple des ateliers conversationnels http://eduscol.education.fr/D0033/maternalert_guimard.htm

Jeux qui stimulent le langage http://pedagoludique.free.fr/articles.php?lng=fr&pg=71

Langage En Maternelle Soissons http://www.ac-amiens.fr/inspections/02/ressources/lem/

Des outils personnalisés et contextualisés pour développer des compétences relatives au Savoir Parler http://www.segec.be/~salledesprofs/ressources/boitesaoutils/matiere/francais/parler.html

Langage et Sciences en Maternelle http://netia59.ac-lille.fr/dkcb/sciences_en_maternelle.htm

Maîtrise de la langue au cycle 1 (éducasource) http://www.educasource.cndp.fr/selecthema.asp?id=92149